

5. Гузанов Б. Н. Развитие профильно-специализированных компетенций в процессе отраслевой подготовки студентов профессионально-педагогического вуза / Б. Н. Гузанов, О. В. Тарасюк, С. А. Башкова // *Европейский журнал социальных наук*. 2016. № 2. С. 239–245.
6. Гузанов Б. Н. Квалиметрическое обеспечение качества профессиональной подготовки студентов технического вуза / Б. Н. Гузанов, Л. Л. Кузина // *Мир науки, культуры, образования*. 2011. № 6(31). С. 176–181.
7. Шихова О. Ф. Квалиметрический подход к диагностике компетенций выпускников высшей школы / О. Ф. Шихова, Ю. А. Шихов // *Образование и наука. Изв. УрО РАО*. 2013. № 4. С. 40–57.
8. Мамонтова М. Ю. Квалиметрические модели оценки качества академической подготовки студентов / М. Ю. Мамонтова // *Известия Уральского государственного университета. Серия 1. Проблемы образования, науки и культуры*. 2007. № 52. Вып. 22. С. 36–44.
9. Селезнева Н. А. Качество высшего образования как объект системного исследования: лекция-доклад / Н. А. Селезнева. 4-е изд. Москва: Изд-во исследовательского центра проблем качества подготовки специалистов, 2004. 95 с.
10. Субетто А. И. Качество непрерывного образования в Российской Федерации / А. И. Субетто. Москва: Изд-во Исследовательского центра проблем качества подготовки специалистов, 2000. 448 с.
11. Татур Ю. Г. Образовательный процесс в вузе: методология и опыт проектирования: учебное пособие / Ю. Г. Татур, В. И. Солнцев. Москва: Изд-во МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2009. 269 с.
12. Кузина Л. Л. Диагностирование результатов образования на основе квалиметрического подхода: учебно-методическое пособие / Л. Л. Кузина. Екатеринбург: Изд-во УрФУ, 2011. 108 с.

УДК 377.131.14

Н. В. Денисова, М. А. Федулова

N. V. Denisova, M. A. Fedulova

*ГАПОУ ЧАО «Чукотский полярный техникум
поселка Эгвекино», Эгвекино, Чукотский АО
ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет», Екатеринбург
Chukotka polar College village Egvekinot, Egvekinot, Chukotka AO
Russian State Vocational Pedagogical University, Ekaterinburg
mega.natysik81@mail.ru, marina.fedulova@rsvpu.ru*

**ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ
ПО РАБОЧЕЙ ПРОФЕССИИ «СВАРЩИК»
С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
DESIGNING OF EDUCATION PROCESS OF WORKING
PROFESSION «WELDER» WITH USING GAMING TECHNOLOGIES**

***Аннотация.** В статье представлена разработка методики проведения уроков с использованием игровых технологий при подготовке по профессии Сварщик, что способ-*

ствует активизации учебно-познавательной деятельности обучаемых, стремления к самообразованию и самоподготовке.

Abstract. *The article presents the development of the methodology of conducting lessons with the use of gaming technology in training in the profession of the Welder, thereby enhancing learning and cognitive activity of trainees, commitment to self-education and self-training.*

Ключевые слова: профессия «Сварщик»; игровые технологии в процессе обучения по профессии; интеллектуальная игра.

Keywords: *profession «Welder»; gaming technology in the process of teaching by profession; intellectual game.*

С каждым годом возрастает объем информации, которую необходимо усвоить обучающемуся. В связи с этим, можно говорить о том, что новые требования предъявляются уже не только и не столько к количественной, сколько к качественной стороне обучения. Во главу угла ставится применение современных образовательных технологий [1].

Таким образом, актуальным становится разработка методического обеспечения для использования игровых технологий в обучении, которые способствуют стимулированию интереса к будущей профессии, развивают мышление, активность, самостоятельность и инициативу.

Появление игрового метода обучения обусловлено требованиями повышения эффективности обучения за счет более активного включения слушателей в процесс не только получения знаний, но и непосредственного их использования.

Как правило, игре предшествует подготовка слушателей, включающая теоретический курс и ряд практических занятий по отработке навыков решения задач. В игре задается сложная модельная реальность и тем самым создаются условия для:

- проверки качества усвоения учебного материала «за пределами аудитории»;

- погружения слушателей в нормы деятельности и общения.

В структуру учебного процесса на основе игры входят:

- ориентация;
- подготовка к проведению;
- проведение;
- обсуждение игры [2].

Преимуществами игровых технологий являются:

- активизация и интенсификация процесса обучения;
- воссоздание межличностных отношений, процедуры принятия коллективных решений обучаемых в ситуациях, моделирующих реальные условия профессиональной деятельности;

- гибкое сочетание разнообразных приемов и методов обучения – от репродуктивных до проблемных;
- моделирование практически любого вида профессиональной деятельности;
- творческое саморазвитие обучаемых.

Для наглядного примера нами предлагается один из вариантов организации урока с использованием игровых технологий. Урок проводится в рамках изучения междисциплинарного курса (МДК.02.01) Техника и технология ручной дуговой сварки (наплавки, резки) покрытым электродом, входящего в профессиональный модуль (ПМ.02) Ручная дуговая сварка (наплавка, резка) плавящимся покрытым электродом, по теме «Ручная дуговая сварка покрытыми электродами».

План урока с применением игровых технологий

ПМ.02 Ручная дуговая сварка (наплавка, резка) плавящимся покрытым электродом

МДК.02.01 Техника и технология ручной дуговой сварки (наплавки, резки) покрытым электродом

Тема 1.4 Ручная дуговая сварка покрытыми электродами

Тип урока: Обобщение и систематизация изученного материала.

Цели урока:

Обучающие – повторить и систематизировать полученные ранее знания по темам: «Сварные соединения и швы»; «Электрическая дуга и металлургические процессы при сварке»; «Оборудование для ручной дуговой сварки»; «Ручная дуговая сварка покрытыми электродами».

Развивающие – развивать активность познавательной деятельности, навыки публичного выступления, внимание, реакцию.

Воспитательные – воспитывать уважительное отношение друг к другу, ответственность за участников команды.

Форма урока: Интеллектуальная игра.

Материально-техническое оснащение: столы и стулья для играющих команд, посадочные места для болельщиков, сигнальные лампы желтого и красного цвета, гонг, секундомерное табло, карточки с вопросами и правильными на них ответами.

Пояснения к организации проведения урока: проведение данного урока может быть как в учебной аудитории, так и в зале как отдельно взятое мероприятие. Место проведения зависит от численности группы. В данном случае проводится урок в учебной аудитории в группе численностью 20–25 человек. Обучающиеся первого курса, сроком обучения 2 года 10 месяцев на базе основного общего образования, средний возраст обучающихся в группе

16–17 лет. Игра «Брейн-ринг» проводится регулярно в течение учебного года после изучения четырех – пяти тем рабочей программы. Обобщение и систематизация изученного ранее материала происходит в процессе подготовки к игре, то есть, обучающиеся повторяют изученный материал, находят самостоятельно ответы на непонятные для них вопросы или пользуются помощью сокурсников, преподавателя или мастера производственного обучения.

В учебной аудитории группы рекомендуется оформить турнирную таблицу с постоянно заполняющимися результатами проведенных игр. Для того чтобы стать участником команды проводится тестирование. Каждый участник не прошедший тестирование выбывает из команды. Постоянное тестирование и необходимость подтверждения права участия в игре, повышает мотивацию к усвоению знаний каждого обучающегося группы, а также стимулирует более слабых студентов. Так же отборочное тестирование в команду дает возможность каждому обучающемуся группы из зрителя стать участником. Если по результатам тестирования имеется возможность создать еще одну команду, она формируется и имеет право вызвать на «Брейн-ринг» команду первого круга. Таким образом, в течение учебного года формируется три уровня команд: премьер-лига, высшая лига и чемпионская лига. В конце учебного года проводится игра за звание абсолютного чемпиона.

При подготовке игры с точки зрения инструментального аспекта можно выделить следующие проведенные мероприятия: разработка отборочного тестирования; разработка вопросов; правил игры; планирование игры; прогнозирование ожидаемых результатов.

Правила игры взяты с оригинального телевизионного проекта.

1. В игре участвуют три команды. Каждая команда состоит из шести человек, должна иметь название и капитана. Остальные ребята из группы являются активными болельщиками и привлекаются к подготовке игры.

2. В каждом туре соревнуются по 2 команды, которые стремятся выйти в финал. Выбор команды соперника определяется путем жеребьевки.

3. Ведущий зачитывает вопрос. После того, как будет произнесено слово «время» – звучит гонг. Команды могут отвечать. При готовности отвечать, капитаны команд, подают звуковой сигнал, ведущий игры останавливает время и дает слово команде. Если игроки подали звуковой сигнал (загорелась цветная лампа на столе) раньше гонга ведущего, команда допускает фальстарт и лишается права отвечать на вопрос.

4. После каждого правильного ответа команда получает одно очко.

5. В случае если ни одна из команд не дала правильного ответа, счет остается прежним, а очко переносится на следующий раунд.

6. Вопрос, на который команды не нашли правильного ответа разыгрывается среди зрителей.

7. Время для обсуждения командами вопросов – 1 минута.

8. Игра в отборочных турах идет до трех очков, а в финале до шести очков.

9. В финальной игре команда, быстрее набравшая шесть очков становится победительницей.

10. Между турами «Брейн-ринга» вводятся музыкальные паузы, вопросы для зрителей.

План игры имеет три основных этапа: организационный момент, непосредственно – проведение игры, подведение итогов.

Для отбора участников команд были разработаны тестовые задания 1-го уровня, включающие общие вопросы о классификации и видах сварочных процессов, а также об исторических фактах, имеющих место в сварочном производстве.

На следующем этапе использовались вопросы, затрагивающие следующие теоретические разделы:

- Виды сварных соединений;
- Типы и параметры сварных швов;
- Возникновение, классификация и строение сварочной дуги;
- Магнитное дутье и вольт-амперная характеристика сварочной дуги;
- Плавление основного металла и перенос электродного материала;
- Способы улучшения устойчивости горения дуги;
- Физические свойства металлов;
- Металлургические процессы в сварочной ванне;
- Сварочные свойства источников питания дуги и режимы их работы;
- Оборудование поста для ручной дуговой сварки покрытыми электродами;
- Сварочные выпрямители;
- Правила обслуживания и эксплуатации сварочного оборудования;
- Безопасная эксплуатация оборудования;
- Покрытые электроды для дуговой сварки;
- Выбор режима при сварке покрытыми электродами;
- Способы выполнения швов;
- Особенности сварки в различных пространственных положениях.

При подготовке к уроку с использованием игровых технологий, рекомендуется заранее написать сценарий игры с подробным описанием действий ведущих их словами, а также действием участников.

Подробное написание сценария позволит организатору урока-игры более четко контролировать ситуацию при любых вариантах развития мероприятия.

Подведение итогов игры

Подведение итогов и анализа игры проводится совместно с капитанами участвовавших команд. Каждый капитан делает вывод об игре, активности каждого участника своей команды, правильности ответов, версий, которые привели к правильным ответам, победе команды или наоборот проигрышу.

Участникам команд раздается бланк-опросник. Чтобы получить честные ответы, опросники должны быть анонимными. Система оценивания по пятибалльной шкале. Преподаватель, анализируя заполненные бланки-опросники, может вывести средний балл для каждого игрока. Такая форма контроля знаний обучающихся и система оценивания друг друга воспитывает ответственность за принятые решения, помогает увидеть каждого обучающегося глазами коллектива, исключает возможность списывания правильных ответов, использование шпаргалок, а также происходит воспитание через коллектив. Ведь мнение сокурсников зачастую бывает более авторитетным для обучающихся, чем мнение педагога.

В заключение можно отметить, что проектирование процесса обучения с использованием игровых технологий в системе среднего профессионального образования, может давать высокие результаты в освоение профессиональных модулей. Так же можно вывести несколько правил:

1. Проведение интеллектуальных игр, таких как «Брейн-ринг», должно стать системой. Только в постоянстве будут достигнуты положительные результаты в обучении.

2. Игры не должно быть много. Подготовка к интеллектуальному турниру должна занимать первичное место перед самой игрой и охватывать всех обучающихся. Перенасыщение играми может привести к противоположному эффекту, вместо повышения мотивации к обучению наступит эмоциональное выгорание и пассивное наблюдение за происходящим в группе.

Собственный опыт показал, что использование игровых технологий в процессе обучения, требует от педагога тщательного планирования и глубокой подготовки. Конечно, не надо забывать и о требующемся времени. Однако стоит заметить, что использование даже элементов игры в процессе обучения, показало, что большинство обучающихся перестают испытывать затруднения при работе с различной информацией, при публичном выступлении, научаются применять свои знания для решения поставленных вопросов, грамотно формулировать ответы. Обучающиеся становятся более организо-

ванными, общительными, коммуникабельными и активными в процессе обучения, а значит стоит играть на уроках.

Список литературы

1. Кукушин В. С. Теория и методика обучения / В. С. Кукушин. Ростов на Дону: Феникс, 2005. 474 с.
2. Жуков Г. Н. Общая и профессиональная педагогика: учебник / Г. Н. Жуков, П. Г. Матросов. Москва: Альфа-М; ИНФРА-М, 2013. 448 с.

УДК 377.35.

Ж. О. Жилбаев, Б. К. Утемуратова

Zh. O. Zhilbaev, B. K. Utemuratova

*Национальная академия образования им. И. Алтынсарина,
Астана, Республика Казахстан
Ресурсный центр, КГУ СОШ № 5, Караганда, Республика Казахстан
National Academy of Education named after I. Altynsarin,
Astana, Republic of Kazakhstan
Resource Center, School №5, Karaganda, Republic of Kazakhstan
b.kazbek59@mail.ru*

АКТУАЛЬНОСТЬ РЕСУРСНЫХ ЦЕНТРОВ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОРИЕНТАЦИИ И САМООПРЕДЕЛЕНИИ УЧАЩИХСЯ

ACTUALITY OF RESOURCE CENTERS IN PROFESSIONAL ORIENTATION AND SELF-DETERMINATION OF PUPILS

Аннотация. Создание Ресурсных центров вызвано объективной необходимостью кардинальных преобразований в профессиональной ориентации и самоопределении учащихся, в условиях которых создаётся единое образовательное пространство, где учащиеся успешно определяют свою индивидуальную образовательную и жизненную траекторию.

Abstract. The creation of Resource Centers is caused by the objective necessity of radical changes in the vocational orientation and self-determination of senior pupils, in the conditions of which a single educational space is created, where senior pupils successfully determine their individual educational and life trajectory.

Ключевые слова: ресурсный центр; социальное партнерство; профильное обучение; допрофессиональные знания и навыки; рынок труда;

Keywords: resource center; social partnership; profile training; pre-professional knowledge and skills; labor market.

Глава государства Н. А. Назарбаев, выделив образование как стратегически важную сферу жизни казахстанского общества, в своем Послании народу Казахстана «Казахстан в новой глобальной реальности: рост, рефор-